

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

## **IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

As rescanning documents *will not* correct images,  
Please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.



273-  
143R

AU 3304 49432

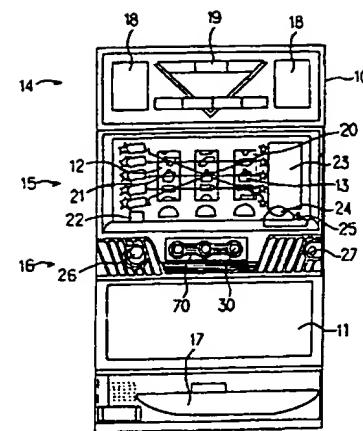
JP 406047129 4  
FEB 1994

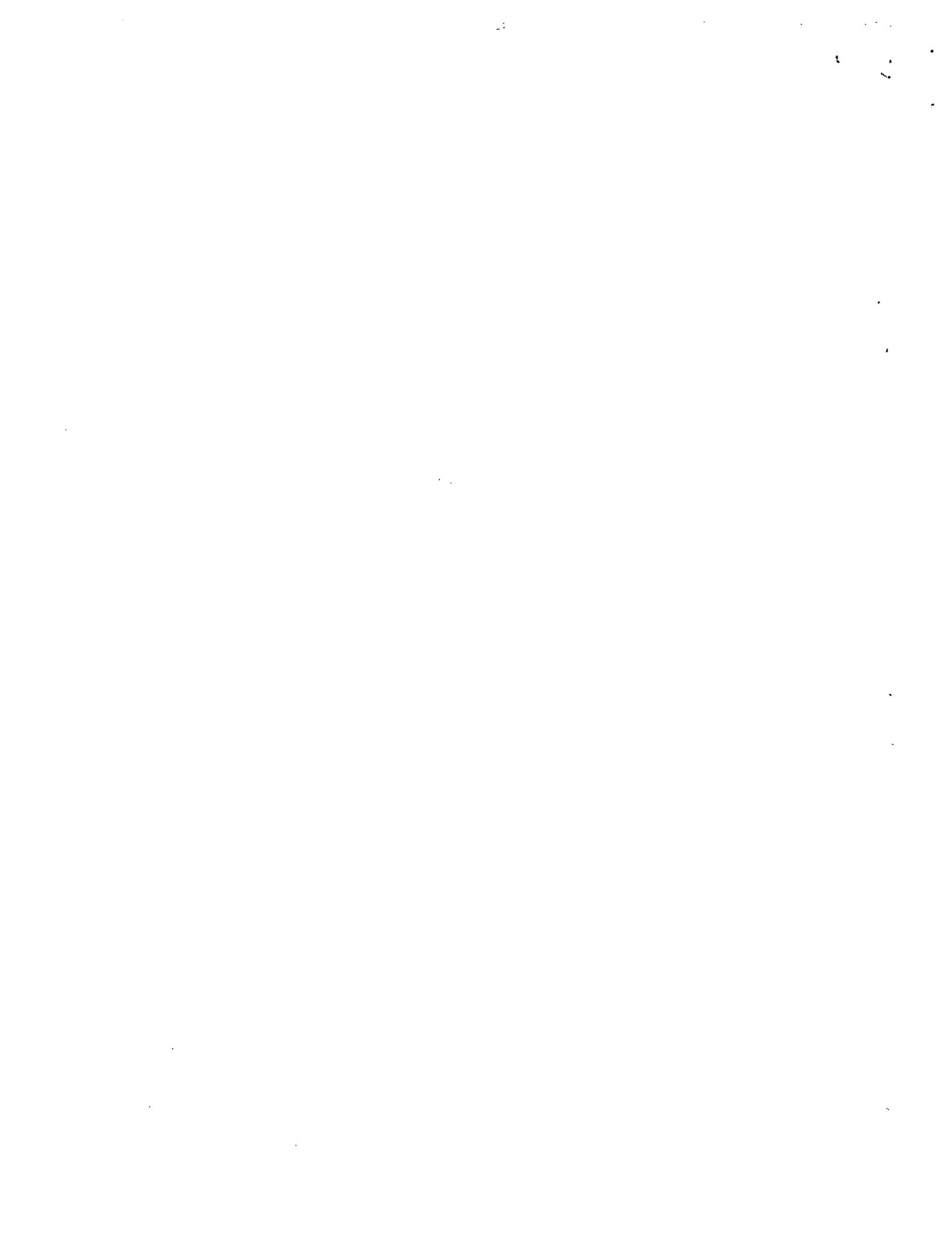
**(54) SLOT MACHINE**

(11) 6-47129 (A) (43) 22.2.1994 (19) JP  
(21) Appl. No. 5-78393 (22) 6.4.1993  
(71) OLYMPIA K.K. (72) MASAYUKI ISHIHARA  
(51) Int. Cl<sup>s</sup>. A63F5/04, A63F9/00

**PURPOSE:** To make a re-game of a slot machine variable by enabling additional medals to be put into the machine especially in the case of the re-game.

**CONSTITUTION:** A specific pattern 13 is provided among patterns 13 on a rotating reel 12, and when the specific pattern 13 appears at the stop of the rotating reel 12, control of a start lever 26 is made possible without putting a medal into a machine and a player is allowed to put additional metals into the machine and control of the start lever 26 is made possible even after the additional metals have been put into the machine.





(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平6-47129

(43)公開日 平成6年(1994)2月22日

(51)Int.Cl.<sup>5</sup>  
A 63 F 5/04  
9/00

識別記号 512 513 C 516 A  
8907-2C 8907-2C 8907-2C  
8907-2C  
512 A 8603-2C

F I

技術表示箇所

審査請求 有 発明の数1(全8頁)

(21)出願番号 特願平5-78393  
(62)分割の表示 特願昭61-150205の分割  
(22)出願日 昭和61年(1986)6月26日

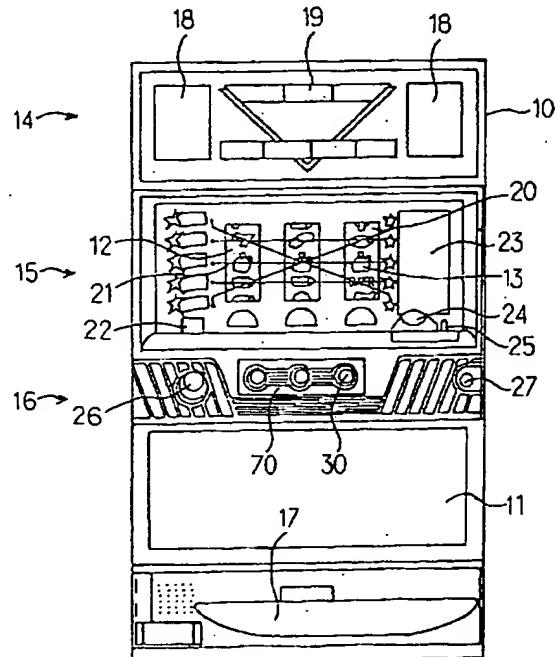
(71)出願人 390031772  
株式会社オリンピア  
東京都台東区東上野2丁目11番7号  
(72)発明者 石原 昌幸  
沖縄県那覇市久米1-25-32 有限会社オ  
リンピア物産内  
(74)代理人 弁理士 黒田 博道 (外4名)

(54)【発明の名称】 スロットマシン

(57)【要約】

【目的】 スロットマシンに関し、特に再ゲームに際して、メダルを追加投入できるようにし、再ゲームを変化に富んだものとできる。

【構成】 回転リール12の絵柄13に特定絵柄13を設け、回転リール12の停止時に前記特定絵柄13が表わされた時には、メダルの投入なしにスタートレバー26の操作が行なえるように形成するとともに、回転リール12の停止時に前記特定絵柄13が表わされた時には、遊技者がメダルを追加投入することができるよう、追加投入後にもスタートレバー26の操作が行なえるように形成した。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 所定枚数のメダルの投入後のスタートレバーの操作によって複数の回転リールを回転させ、この回転リールの回転を停止スイッチの操作によって停止させ、その停止時に回転リールの表面に描かれた絵柄の組合せによって設定枚数のメダルを払い出すスロットマシンにおいて、  
上記回転リールの絵柄に特定絵柄を設け、回転リールの停止時に前記特定絵柄が表われた時には、メダルの投入なしにスタートレバーの操作が行なえるように形成するとともに、  
回転リールの停止時に前記特定絵柄が表われた時には、遊技者がメダルを追加投入することができるようにして、追加投入後にもスタートレバーの操作が行なえるように形成したことを特徴とするスロットマシン。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【産業上の利用分野】 本発明はスロットマシン、更に詳しくはスロットマシンに設けた複数本の回転リールの回転が停止した時に、特定の絵柄が回転リール上に表われている時には、新たなメダルの投入なしに再びゲームを投入開始することができるスロットマシンに関するものである。

## 【0002】

【従来の技術】 従来から、スロットマシンは提供され、かつ多くの人の遊技に供されてきた。このようなスロットマシンは、一般に、メダルを投入した後に、スタートレバーを操作して回転リールの回転を開始させ、その後に各回転リールに対応する停止スイッチを押すことによって、各回転リールの回転を停止させるものである。

【0003】 またこのように各回転リールが停止した時に、停止した回転リールの表面に描かれた絵柄の組合せが予め設定した組合せである場合には、各々の組合せに対応した枚数のメダルを払い出すようになっていた。

## 【0004】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、従来のスロットマシンは、ゲームをスタートさせるためには、必ずメダルの投入が必要とされていた。このことは、スロットマシン自体がオールオアナッシングという考え方に基づいて作られたものであり、引き分けという概念がなかったからである。

【0005】 一方、スロットマシンもギャンブル的に使用するだけでなく、ゲームを楽しむことが行なわれるようになってきた。したがって、同一のメダル枚数で、比較的長時間ゲームが続行できることが望ましいものとなってきた。そこで、本発明は、ゲームの内容に引き分けの概念を持ち込み、引き分けの時には新たなメダルの投入がなくても次のゲームが行なえるスロットマシンを提供して、ゲーム性の向上及び同一枚数のメダルを用いての遊技時間の延長を図ることを目的とするものである。

【0006】 これに加え、本発明は、再ゲームに際して、遊技者がメダルを追加投入することができるようにして、一層、変化に富んだスロットマシンを提供することができるよう目的とするものである。

## 【0007】

【課題を解決するための手段】 本発明は、上記した目的を達成するためのものであり、以下にその内容を図面に示した実施例を用いて説明する。本発明は、回転リール(12)の絵柄(13)に特定絵柄(13)を設け、回転リール(12)の停止時に前記特定絵柄(13)が表われた時には、メダルの投入なしにスタートレバー(26)の操作が行なえるように形成するとともに、回転リール(12)の停止時に前記特定絵柄(13)が表われた時には、遊技者がメダルを追加投入することができるようし、追加投入後にもスタートレバー(26)の操作が行なえるように形成したことを特徴とする。

## 【0008】

【作用】 本発明によれば、回転リール(12)の停止時に表われる絵柄(13)が特定絵柄(13)であった場合には、次ゲームが新たなメダルの投入なしに、単にスタートレバー(26)を操作するだけで再ゲームが行なえる。これに加え、再ゲームに際して、メダルの追加投入が可能であり、メダルを追加投入することで、有利な条件で再ゲームを行うことができる。

## 【0009】

【実施例】 以下本発明の実施例を、図示例と共に説明する。第1図は、スロットマシンの正面図である。図において、このスロットマシンは、箱体10に前扉11を開閉自在に軸支した形状となっている。

【0010】 この箱体10内部には、詳細な図示を省略するが、回転リール12、回転リール12の回転停止装置、回転リール12の停止時に表われる絵柄13の判定装置、メダルの投入選別装置、メダルの払出装置等が付設してある。また、前扉11には、上部から順次、遊技方法の説明板14、絵柄13の表示部15、回転リール12の操作部16、メダルの払出部17が設けられている。

【0011】 説明板14には、得点確率が向上した時のゲーム方法を示す向上表示18、得点確率が向上した状態でのゲームであることを示す状態表示19が描かれている。絵柄13の表示部15には、縦方向に絵柄13が少なくとも3つは見えるようになっている表示窓20が各回転リール12毎に3つ設けてあると共に、投入メダル枚数に応じて設定されたラインを表示するためのライン表示21、払出メダルの枚数を表示するための枚数表示22、組合せに応じて払い出すメダル枚数を表示した払出表示23及びメダルの投入口24、キャンセルボタン25が設けてある。

【0012】 操作部16には、回転リール12の回転を開始させるためのスタートレバー26、各回転リール12の停止スイッチ30、飾り板70及び前扉11の開閉鍵27が設けてあ

る。また、払出部17は、箱体10内部のメダル払出装置からの払出メダルを受けるように受皿状に形成されている。このようなスロットマシンは、投入口24にメダルを投入することによってゲームが開始する。

【0013】投入口24に1枚乃至3枚のメダルを投入すると、回転リール12の回転スタートレバー26が操作可能となり、かつこの回転スタートレバー26を投入することによって回転リール12が回転を開始することとなる。このように回転リール12が回転している時に各回転リール12に対応する停止スイッチ30を押すと、その停止スイッチ30を押した回転リール12が回転を停止する。

【0014】このようにして3つの回転リール12がすべて回転を停止した時に、表示窓20にあらわれた各回転リール12の絵柄13が入賞絵柄となっているか否かを絵柄13の判定装置によって判定し、入賞している時には、その入賞時の絵柄13の組合せに応じて、あらかじめ設定した枚数のメダルを払い出すものである。さらに、入賞絵柄でない場合であっても、次に判定装置が再ゲームを行なうための特定絵柄が有るか否かを判定する。

【0015】第2図に示したのは、このような各種の判定を示したフローチャートである。この図において、メダルの投入が行なわれて、ゲームがスタート可能となつた時を「スタート」とする。このような状態でスタートレバー26の操作を行なう(ステップ40)。すると、各回転リール12が回転を開始することとなる(ステップ41)。

【0016】この時に、各回転リール12に対応する停止スイッチ30を投入することによって、各回転リール12の回転が停止することとなる(ステップ42)。すると、まず停止した各回転リール12の絵柄13の組み合わせが、あらかじめ設定したメダルの払い出しに対応する組合せであるか否かが、判定装置によって判定される(ステップ43)。

【0017】その判定の結果、メダルの払い出しを行なうような組合せである場合には、対応枚数のメダルを、図示しないメダル払出装置によって、払い出して(ステップ44)、1ゲームが終了することとなる。また、判定の結果、メダルの払い出しを行なうような組合せでないような場合は、次に回転を停止した回転リール12の絵柄13中に、引き分けとなるような特定絵柄があるか否かが、判定装置によって判定される(ステップ45)。

【0018】その結果、特定絵柄がない場合には、1ゲームが終了することとなる。これに対し、特定絵柄がある場合には、メダル投入後の状態、即ちステップ40の前に戻って、新たなメダルの投入なしに再ゲームが行なえることとなる。また、メダルが1枚あるいは2枚投入した状態で再ゲームが開始されるような時には、更に遊技者がメダルを追加投入することができるようとする。

【0019】なお、以上の説明中における特定絵柄は、例えば各回転リール12中に描かれた絵柄13であって、特 50

に定めた絵柄13をいうが、その絵柄13が1つでもあれば、再ゲーム可能とすることもできる。また、例えば、停止した回転リール12の絵柄13の内で特定絵柄が、2つ揃った時に再ゲームを可能とすることもできるし、3つ揃った時に再ゲームを可能とすることもできる。

【0020】その他にも、各回転リール12の絵柄13がばらばらであっても、特定の絵柄13が見えるような位置にあった時に、再ゲーム可能とすることもできる。一方、例えば、停止した回転リール12の内の1の回転リール12に特定絵柄が表れた時には、再ゲームではメダルを1枚投入した状態でゲームが行われ、2つの回転リール12に特定絵柄が表れた時には、再ゲームではメダルを2枚投入した状態でのゲーム、3つの回転リール12に特定絵柄が表れた時には、3枚のメダルを投入した状態でのゲームが各々行えるようにすることもできる。

【0021】また、ステップ43において、停止した各回転リール12の絵柄13の組み合わせが、あらかじめ設定したメダルの払い出しに対応する組合せでない場合のみ、ステップ45で特定絵柄があるか否かが判断されるとして説明したが、停止した回転リール12の絵柄13の組み合わせが、あらかじめ設定した組み合わせであり、所定枚数のメダルの払い出しを行なった場合であっても、更に特定絵柄の有無を判断し、特定絵柄があった時には再ゲームが行なえるようにすることもできる。

【0022】さらに、特定絵柄として説明したので、必ず絵柄があるものと考えられるが、例えば絵柄13の印刷が行われていない回転リール12の空白部分を特定絵柄として使用することもできる。

【0023】

【発明の効果】本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。本発明によれば、ゲームの内容に引き分けの概念を持ち込み、引き分け時には新たなメダルの投入がなくても次のゲームが行なえるようにして、ゲーム性の向上及び同一枚数のメダルを用いての遊技時間の延長を図ったものである。

【0024】これに加え、本発明によれば、再ゲームに際して、遊技者がメダルを追加投入することができるようにして、一層、変化に富んだスロットマシンを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】スロットマシンの正面図である。

【図2】スロットマシンの作動を示すフローチャートである。

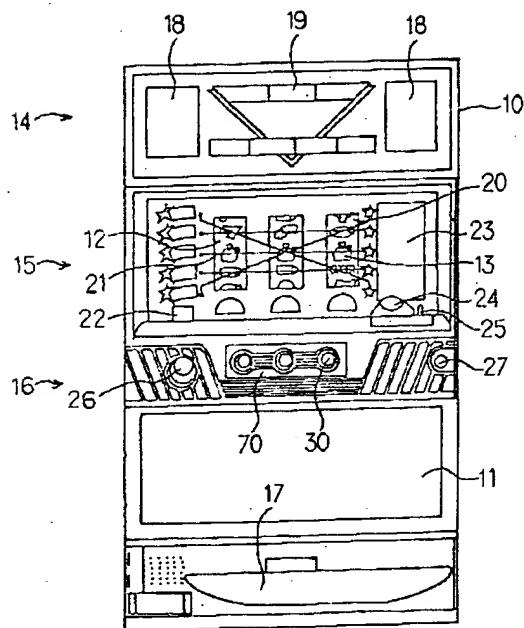
【符号の説明】

10	箱体	11	前扉
12	回転リール	13	絵柄
14	説明板	15	表示部
16	操作部	17	払出部
18	向上表示	19	状態表示
20	表示窓	21	ライン表示

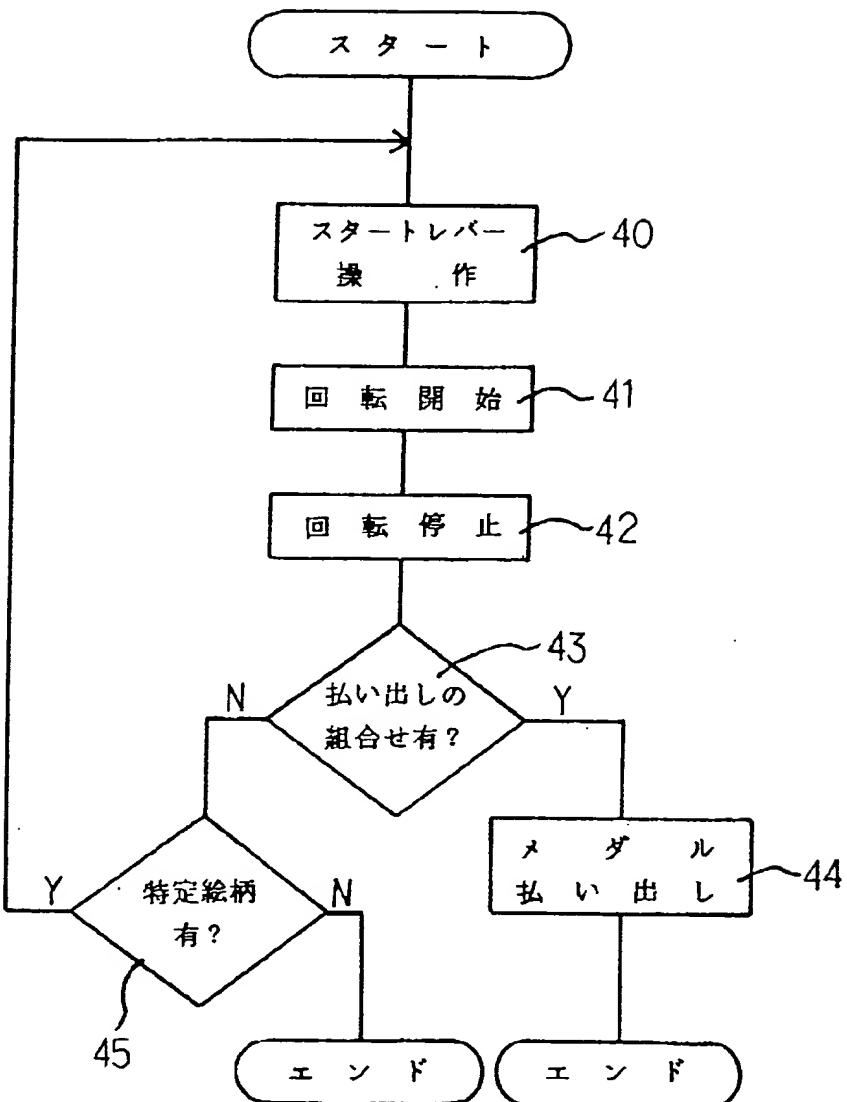
5	22 枚数表示	23 払出表示	26 スタートレバー
24 投入口	25 キャンセルボタン	30 停止スイッチ	

6	27 開閉鍵
70 飾り板	

【図1】



【図2】



## 【手続補正書】

【提出日】平成5年5月6日

## 【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

## 【補正内容】

【書類名】明細書

【発明の名称】スロットマシン

【特許請求の範囲】

【請求項1】所定枚数のメダルの投入後のスタートレ

バーの操作によって複数の回転リールを回転させ、この回転リールの回転を停止スイッチの操作によって停止させ、その停止時に回転リールの表面に描かれた絵柄の組合せによって設定枚数のメダルを払い出すスロットマシンにおいて、

上記回転リールの絵柄に特定絵柄を設け、回転リールの停止時に前記特定絵柄が表われた時には、メダルの投入なしにスタートレバーの操作が行なえるように形成するとともに、

回転リールの停止時に前記特定絵柄が表われた時には、

遊技者がメダルを追加投入することができるようにして、追加投入後にもスタートレバーの操作が行なえるように形成したことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明はスロットマシン、更に詳しくはスロットマシンに設けた複数本の回転リールの回転が停止した時に、特定の絵柄が回転リール上に表われている時には、新たなメダルの投入なしに再びゲームを開始することができるスロットマシンに関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来から、スロットマシンは提供され、かつ多くの人の遊技に供されてきた。このようなスロットマシンは、一般に、メダルを投入した後に、スタートレバーを操作して回転リールの回転を開始させ、その後に各回転リールに対応する停止スイッチを押すことによって、各回転リールの回転を停止させるものである。

【0003】またこのように各回転リールが停止した時に、停止した回転リールの表面に描かれた絵柄の組合せが予め設定した組合せである場合には、各々の組合せに対応した枚数のメダルを払い出すようになっていた。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来のスロットマシンは、ゲームをスタートさせるためには、必ずメダルの投入が必要とされていた。このことは、スロットマシン自体がオールオアナッシングという考え方に基づいて作られたものであり、引き分けという概念がなかったからである。

【0005】一方、スロットマシンもギャンブル的に使用するだけでなく、ゲームを楽しむことが行なわれるようになってきた。したがって、同一のメダル枚数で、比較的長時間ゲームが続行できることが望ましいものとなってきた。そこで、本発明は、ゲームの内容に引き分けの概念を持ち込み、引き分けの時には新たなメダルの投入がなくとも次のゲームが行なえるスロットマシンを提供して、ゲーム性の向上及び同一枚数のメダルを用いての遊技時間の延長を図ることを目的とするものである。

【0006】これに加え、本発明は、再遊技に際して、遊技者がメダルを追加投入することができるようにして、一層、変化に富んだスロットマシンを提供することができるようにしたことを目的とするものである。

【0007】

【課題を解決するための手段】本発明は、上記した目的を達成するためのものであり、以下にその内容を図面に示した実施例を用いて説明する。本発明は、回転リール(12)の絵柄(13)に特定絵柄(13)を設け、回転リール(12)の停止時に前記特定絵柄(13)が表われた時には、メダルの投入なしにスタートレバー(26)の操作が行なえるようにならざるとともに、回転リール(12)の停止時に前記特

定絵柄(13)が表われた時には、遊技者がメダルを追加投入することができるようにして、追加投入後にもスタートレバー(26)の操作が行なえるようにならざることを特徴とする。

【0008】

【作用】本発明によれば、回転リール(12)の停止時に表われる絵柄(13)が特定絵柄(13)であった場合には、次ゲームが新たなメダルの投入なしに、単にスタートレバー(26)を操作するだけで再遊技が行なえる。これに加え、再遊技に際して、メダルの追加投入が可能であり、メダルを追加投入することで、有利な条件で再遊技を行うことができる。

【0009】

【実施例】以下本発明の実施例を、図示例と共に説明する。第1図は、スロットマシンの正面図である。図において、このスロットマシンは、箱体10に前扉11を開閉自在に軸支した形状となっている。

【0010】この箱体10内部には、詳細な図示を省略するが、回転リール12、回転リール12の回転停止装置、回転リール12の停止時に表われる絵柄13の判定装置、メダルの投入選別装置、メダルの払出装置等が付設してある。また、前扉11には、上部から順次、遊技方法の説明板14、絵柄13の表示部15、回転リール12の操作部16、メダルの払出部17が設けられている。

【0011】説明板14には、得点確率が向上した時のゲーム方法を示す向上表示18、得点確率が向上した状態でのゲームであることを示す状態表示19が描かれている。絵柄13の表示部15には、縦方向に絵柄13が少なくとも3つは見えるようになっている表示窓20が各回転リール12毎に3つ設けてあると共に、投入メダル枚数に応じて設定されたラインを表示するためのライン表示21、払出メダルの枚数を表示するための枚数表示22、組合せに応じて払い出すメダル枚数を表示した払出表示23及びメダルの投入口24、キャンセルボタン25が設けてある。

【0012】操作部16には、回転リール12の回転を開始させるためのスタートレバー26、各回転リール12の停止スイッチ30、飾り板70及び前扉11の開閉鍵27が設けてある。また、払出部17は、箱体10内部のメダル払出装置からの払出メダルを受けるように受皿状に形成されている。このようなスロットマシンは、投入口24にメダルを投入することによってゲームが開始する。

【0013】投入口24に1枚乃至3枚のメダルを投入すると、回転リール12の回転スタートレバー26が操作可能となり、かつこの回転スタートレバー26を投入することによって回転リール12が回転を開始することとなる。このように回転リール12が回転している時に各回転リール12に対応する停止スイッチ30を押すと、その停止スイッチ30を押した回転リール12が回転を停止する。

【0014】このようにして3つの回転リール12がすべて回転を停止した時に、表示窓20にあらわれた各回転リ

ール12の絵柄13が入賞絵柄となっているか否かを絵柄13の判定装置によって判定し、入賞している時には、その入賞時の絵柄13の組合せに応じて、あらかじめ設定した枚数のメダルを払い出すものである。さらに、入賞絵柄でない場合であっても、次に判定装置が再遊技を行なうための特定絵柄が有るか否かを判定する。

【0015】第2図に示したのは、このような各種の判定を示したフローチャートである。この図において、メダルの投入が行なわれて、ゲームがスタート可能となつた時を「スタート」とする。このような状態でスタートレバー26の操作を行なう(ステップ40)。すると、各回転リール12が回転を開始することとなる(ステップ41)。

【0016】この時に、各回転リール12に対応する停止スイッチ30を投入することによって、各回転リール12の回転が停止することとなる(ステップ42)。すると、まず停止した各回転リール12の絵柄13の組み合わせが、あらかじめ設定したメダルの払い出しに対応する組合せであるか否かが、判定装置によって判定される(ステップ43)。

【0017】その判定の結果、メダルの払い出しを行なうような組合せである場合には、対応枚数のメダルを、図示しないメダル払出装置によって、払い出して(ステップ44)、1ゲームが終了することとなる。また、判定の結果、メダルの払い出しを行なうような組合せでない場合には、次に回転を停止した回転リール12の絵柄13中に、引き分けとなるような特定絵柄があるか否かが、判定装置によって判定される(ステップ45)。

【0018】その結果、特定絵柄がない場合には、1ゲームが終了することとなる。これに対し、特定絵柄がある場合には、メダル投入後の状態、即ちステップ40の前に戻って、新たなメダルの投入なしに再遊技が行なえることとなる。また、メダルが1枚あるいは2枚投入した状態で再遊技が開始されるような時には、更に遊技者がメダルを追加投入することができるようになる。

【0019】なお、以上の説明中における特定絵柄は、例えば各回転リール12中に描かれた絵柄13であって、特に定めた絵柄13をいうが、その絵柄13が1つでもあれば、再遊技可能とすることもできる。また、例えば、停止した回転リール12の絵柄13の内で特定絵柄が、2つ揃った時に再遊技を可能とすることもできるし、3つ揃った時に再遊技を可能とすることもできる。

【0020】その他にも、各回転リール12の絵柄13がばらばらであっても、特定の絵柄13が見えるような位置にあった時に、再遊技可能とすることもできる。一方、例えば、停止した回転リール12の内の1の回転リール12に特定絵柄が表れた時には、再遊技ではメダルを1枚投入した状態でゲームが行われ、2つの回転リール12に特定絵柄が表れた時には、再遊技ではメダルを2枚投入した状態でのゲーム、3つの回転リール12に特定絵柄が表れ

た時には、3枚のメダルを投入した状態でのゲームが各々行えるようにすることもできる。

【0021】また、ステップ43において、停止した各回転リール12の組み合わせが、あらかじめ設定したメダルの払い出しに対応する組合せでない場合のみ、ステップ45で特定絵柄があるか否かが判断されるとして説明したが、停止した回転リール12の組み合わせが、あらかじめ設定した組み合わせであり、所定枚数のメダルの払い出しを行なった場合であっても、更に特定絵柄の有無を判断し、特定絵柄があった時には再遊技が行なえるようにすることもできる。

【0022】さらに、ステップ42において、各回転リール12の回転を停止した後、ステップ43に進み、停止した各回転リール12の組み合わせが、あらかじめ設定したメダルの払い出しに対応する組合せでない場合には、さらにステップ45に進み、特定絵柄があるか否かが判断されるとして説明したが、ステップ42からステップ45に直接、進ませてもよい。すなわち、ステップ42において、各回転リール12の回転を停止した後、ステップ45に進み、特定絵柄があるか否かが判断される。その結果、特定絵柄がある場合には、ステップ40に進み、再遊技が行なえるようにする。これに対し、特定絵柄がない場合には、ステップ45からステップ43に進み、停止した各回転リール12の組み合わせが、あらかじめ設定したメダルの払い出しに対応する組合せであるか否かが判断されるようにしてもよい。その結果、停止した各回転リール12の組み合わせが、あらかじめ設定したメダルの払い出しに対応する組合せでない場合には、1ゲームが終了することとなる。これに対し、停止した各回転リール12の組み合わせが、あらかじめ設定したメダルの払い出しに対応する組合せである場合には、ステップ43からステップ44に進み、対応枚数のメダルを、図示しないメダル払出装置によって、払い出した後、1ゲームが終了することとなる。

【0023】一方、特定絵柄として説明したので、必ず絵柄があるものと考えられるが、例えば絵柄13の印刷が行われていない回転リール12の空白部分を特定絵柄として使用することもできる。また、実際に回転リール12が停止してから絵柄13の組み合わせや特定絵柄の有無を判定する場合に限らず、予め絵柄13の組み合わせや特定絵柄の有無を内部抽選によって決定するようにした場合にも適用することができる。例えば、内部抽選の結果、回転リール12の停止時に、特定絵柄が表われる場合にも、メダルの投入なしにスタートレバー26の操作が行なえるように形成してもよい。

【0024】

【発明の効果】本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。本発明によれば、ゲームの内容に引き分けの概念を持ち込み、引き分け時には新たなメダルの投入がなくても次のゲーム

が行なえるようにして、ゲーム性の向上及び同一枚数のメダルを用いての遊技時間の延長を図ったものである。

【0025】これに加え、本発明によれば、再遊技に際して、遊技者がメダルを追加投入することができるようにして、一層、変化に富んだスロットマシンを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】スロットマシンの正面図である。

【図2】スロットマシンの作動を示すフローチャートである。

【符号の説明】

10	箱体	11	前扉
12	回転リール	13	絵柄
14	説明板	15	表示部
16	操作部	17	払出部
18	向上表示	19	状態表示
20	表示窓	21	ライン表示
22	枚数表示	23	払出表示
24	投入口	25	キャンセルボタン
26	スタートレバー	27	開閉鍵
30	停止スイッチ	70	飾り板